LA COURSE FARFELUE DES SOURIS DES CHAMPS

5 à 99 ans
2 à 4 joueurs

LE BUT DU JEU

Être la première souris à son arrivée, sachant qu'il y a quatre arrivées différentes (voir ci-dessous), une arrivée par joueur. Mais laquelle est la tienne ? C'est la carte «MAISON», tirée au hasard au début du jeu, qui définira ton arrivée, mais celle-ci peut changer au cours de la partie.

CONTENU

1 PLATEAU
31 CARTES «ACTION»
4 CARTES «MAISON»
1 CARTE «STOP»
1 CARTE «PIÈGE»
4 FIGURINES «SOURIS»
1 DÉ ET UNE RÈGLE DE JEU

CARTES «ACTION» FACE ACTION — CARTE «ACTION» FACE CACHÉE

CARTES «MAISON» FACE MAISON — CARTE «MAISON» FACE CACHÉE

CARTE «STOP»

CARTE «PIÈGE»

4 FIGURINES SOURIS EN BOIS

Visuels non contractuels pouvant être modifiés

PRÉPARATION DU JEU

1. Pose toutes les cartes «ACTION», faces cachées sur les cases vides du plateau,
2. Mélange les cartes «MAISON», et chaque joueur en tire une mais ne la montre pas,
3. Garde les cartes «STOP» et «PIÈGE» à portée de main,
4. Chaque joueur choisit une couleur de «SOURIS», et place sa figurine au départ.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence la partie. Tu lances le dé et tu avances ta souris du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé. Tu retournes et tu poses la carte «ACTION» (face action visible) sur le plateau et maintenant tu réalises l'action indiquée sur la carte (voir tableau au verso). Cette action peut générer le mouvement d'une autre souris, et dans ce cas, dès que cette souris s'arrête sur une case, elle doit retourner et poser la carte (face action visible) sauf si celle-ci est déjà retournée et dans tous les cas elle doit réaliser immédiatement l'action demandée. Ainsi plusieurs actions vont s'enchaîner les unes après les autres et quand il n'y a plus d'actions, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé. Il peut y avoir plusieurs souris sur la même case. Quand tu lances le dé tu avances obligatoirement dans le sens du parcours, sauf si tu as dépassé ta maison.

ATTENTION ! INFORMATIONS A CONSERVER

EDITÉ ET DISTRIBUÉ PAR
ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS
BP 80153
91241 ST-MICHEL SUR ORGE CEDEX
FRANCE

AUTEUR DU JEU :
JEAN-LUC RENAUD

ILLUSTRÉ PAR
PANKA PASZTOHY
WWW.PANKIMANKI.COM

Attention !
Danger d'étouffement

FABRIQUÉ
EN EUROPE

FIGURINES FABRIQUÉES EN FRANCE

WWW.ZOEYATEKA.COM

Découvrez nos jeux et nos puzzles sur notre site internet

zoeyateka.com

ACTION A RÉALISER IMMÉDIATEMENT QUAND UNE SOURIS S'ARRÊTE SUR CETTE CARTE :

QUI AVANCE ?

Tu choisis une souris adverse, que tu avances du nombre de cases indiquées sur la carte.

Obligatoirement dans le sens du parcours

QUI RECULE ?

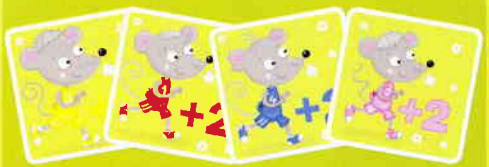
Tu choisis une souris adverse, que tu recules du nombre de cases indiquées sur la carte.

Obligatoirement dans le sens du parcours

TU AVANCES ENCORE !

Tu avances ta souris du nombre de cases indiquées sur la carte.

C'EST ELLE QUI AVANCE !



La souris dont la couleur est indiquée sur la carte avance de deux cases.

AIE ! AIE ! AIE ! UN CHAT !

Tu retournes au départ, sauf si le chat est de la même couleur que ta souris.

CHANGEMENT DE MAISON !

Tu échanges obligatoirement ta carte «MAISON» avec un autre joueur ou avec la pioche, sans la montrer.

LA CASE «FUSÉE» !

Quelle chance ! Grâce à la fusée tu rattrapes le premier, sans t'arrêter au «STOP» !

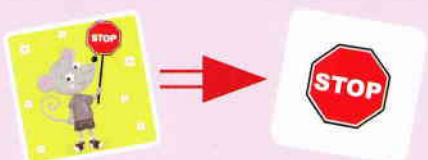
QUELLE GOURMANDE !

Tu vas sur la case fromage, sans t'arrêter au «STOP», pour en manger.

A TOI DE JOUER !

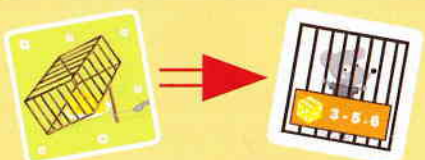
C'est à toi de jouer ou de rejouer !

PLACE LE «STOP» !



Tu poses ou tu déplaces la carte «STOP» où tu veux sur une carte du parcours, sauf sur une carte «CHAT» déjà visible, ni sur la case fusée, ni sur le piège.
Toutes les souris sont obligées de s'arrêter au «STOP», et peuvent repartir au tour suivant. La carte en dessous du «STOP», ne compte plus provisoirement.

PLACE LE «PIEGE» !



Tu poses ou tu déplaces la carte «PIÈGE» où tu veux sur une carte du parcours, sauf sur une carte «CHAT» déjà visible et sauf sur la fusée.

Si ta souris est prise au «PIÈGE», tu devras réussir 3, 5 ou 6 pour en sortir. La carte sous le «PIÈGE» ne compte plus provisoirement, et tu ne peux pas déplacer le «PIÈGE» si une souris est dedans.

TON COPAIN LE «CHIEN» !

Tu prends la carte «CHIEN», et tu la gardes, c'est un bonus.

Si tu tombes plus tard sur un chat, grâce à ton copain le chien tu ne retournes pas au départ. Ce bonus n'est utilisable qu'une seule fois, et après l'avoir utilisé, tu reposes la carte «CHIEN» sur le plateau à sa place initiale.